



Kennismaken met - Nummer 25
Digital Blue Mixman DM2
Digital Music Mixer

Vego

Vego VOF
Postbus 32.014, 6370 JA Landgraaf (NL)
Tel: 045-533.22.00 E-mail: vego_vof@compuserve.com
Internet: www.vego.nl/digitalblue

Kennismaking met de Digital Blue Mixman DM2 Digital Music Mixer

Dynamische muziekstudio

De Mixman DM2 van Digital Blue, voorgesteld in figuur 1, maakt van uw Windows PC een dynamische mixstudio vol geavanceerde technische hulpmiddelen en unieke functies. De Digital Blue Mixman DM2 Digital Music Mixer combineert een échte USB Mixing Console met de award winning Mixman Remix software. De Digital Blue Mixman DM2 beschikt over twee onafhankelijke “draaitafels”, die u kunt laden met 2 x 8 tracks. U kunt nu uw eigen mix van deze zestien tracks in real time samenstellen. Met de joystick controller voor WARP-effecten, de A/B Transformer Controls, de Macro Buttons en de CrossFader, kunnen uw kinderen spelenderwijs een eigen stijl ontwikkelen en uitgroeien tot échte remix specialisten. Zij kunnen, om te oefenen, een van de dertig meegeleverde kant-en-klare mixen laden en hiermee aan de slag gaan. De enige grens is de eigen creativiteit! Met de meer dan 600 meegeleverde tracks kunnen zij hun creativiteit botvieren op het samenstellen van volledig eigen mixen. Het wordt nog spannender als zij hun eigen stem via een microfoon (niet meegeleverd) onder een van de zestien tracks zetten! Ook eigen kleine WAV-bestanden kunnen tot track worden getransformeerd en staan voor de mix ter beschikking. De eigen mixen kunnen op de Mixman Radio worden gepubliceerd, een website waar iedere Mixman fanaat zijn of haar muziek aan de Mixman gemeenschap kan presenteren.



Figuur 1 De Mixman DM2 Digital Audio Mixer

Systeemeisen

De Mixman DM2 vereist een PC met de volgende minimale specificaties:

- Pentium II, 233 MHz of sneller;
- een vrije USB-poort 1.0, 1.1 of 2.0;
- Windows 98, Me, 2000 of XP;
- 64 MB vrij geheugen;
- 400 MB vrije ruimte op de harde schijf;

- 8 x CD-ROM loopwerk;
- SVGA-beeldscherm met ondersteuning voor 800 x 600 resolutie en 16 bit kleuren;
- 16 bit 100 % Windows-compatibele geluidskaart;
- microfoon vereist voor spraakopname.

Voor optimale prestaties raden wij u aan alle onnodige toepassingen af te sluiten voordat u de Remix software start.

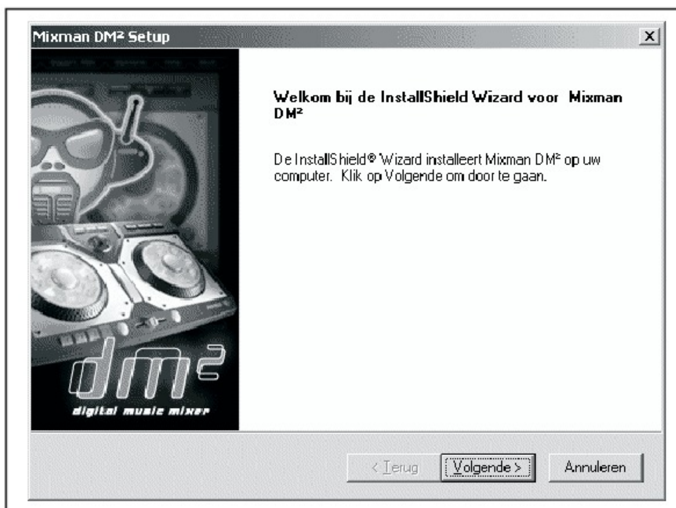
Installeren van de software

Belangrijke opmerking

U mag, tijdens de installatie van de software, de Mixman DM2 nog niet op uw PC aansluiten. Het programma geeft aan wanneer u dat moet doen.

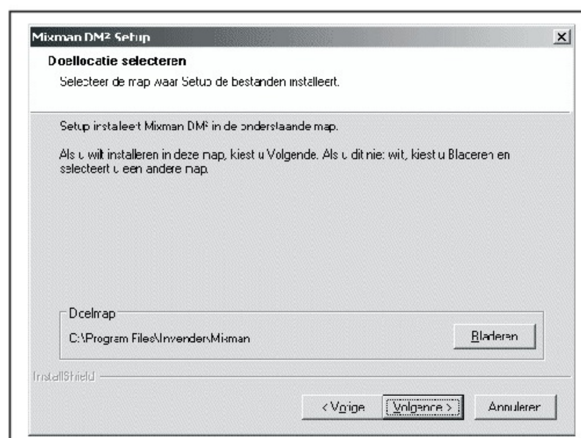
Installeren via de CD-ROM

Plaats de meegeleverde CD-ROM in uw CD-station. Het programma wordt automatisch gestart als de functie "Automatisch afspelen" van Windows is ingeschakeld. U kunt het installatieprogramma ook handmatig starten. Klik hiervoor op "Start" op de taakbalk van Windows en selecteer de opdracht "Uitvoeren". Typ "d:\setup\setup.exe" waarbij "d:" verwijst naar de letter van uw CD-station.
Setup meldt zich met het venster van figuur 2. Klik op "Volgende". Nadien krijgt u het bekende Licentie-venster in beeld. Klik op "Ja" en op "Volgende". U moet vervolgens om de een of andere reden uw naam invoeren. Klik op "Volgende". In het volgende venster, voorgesteld in figuur 3, kunt u de doellocatie selecteren waarin u het programma wilt installeren. Kies met "Bladeren" en klik vervolgens op "Volgende".



Figuur 2
Het startvenster van de installatie van de software, afhankelijk van de leverancier van uw Mixman DM2 kan dit venster in het Nederlands of in het Engels zijn

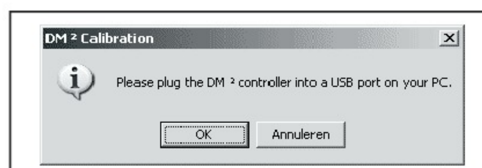
Vervolgens worden alle programma- en hulpbestanden gekopieerd, proces dat u in een venster kunt volgen. Klik op "Volgende", waarna het bekende venster "Install Shield Wizzard voltooid" op uw scherm verschijnt. Klik in dit venster op "Voltooien".



Figuur 3
In dit venster moet u de directory (map) selecteren waarin de software wordt geïnstalleerd

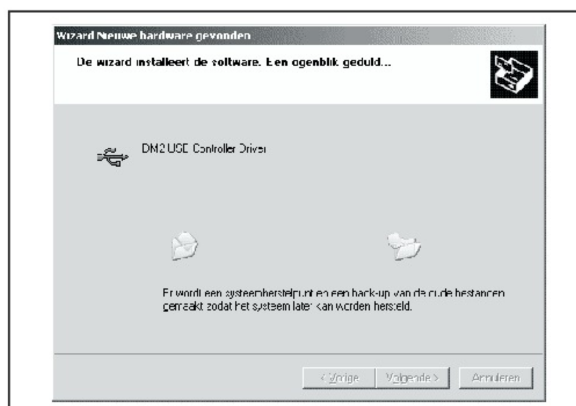
De Mixman DM2 aansluiten en de USB-driver laden

Sluit uw Mixman DM2 aan op een USB-poort wanneer dit aan het einde van de installatie van het programma wordt gevraagd via het venstertje van figuur 4.



Figuur 4
Eerst nu mag u uw Mixman DM2 aansluiten op een vrije USB-poort

Het bekende venster “Nieuwe Hardware gevonden” verschijnt op uw beeldscherm. Windows zoekt automatisch op de CD-ROM naar de USB-driver “DM2 USB Controller Driver” en installeert deze, zie figuur 5. In het volgende venster van figuur 6 klikt u op “Voltooien”. Hiermee is de installatie van de software afgesloten.



Figuur 5
Windows installeert automatisch de USB-driver van de CD-ROM

Kalibratie

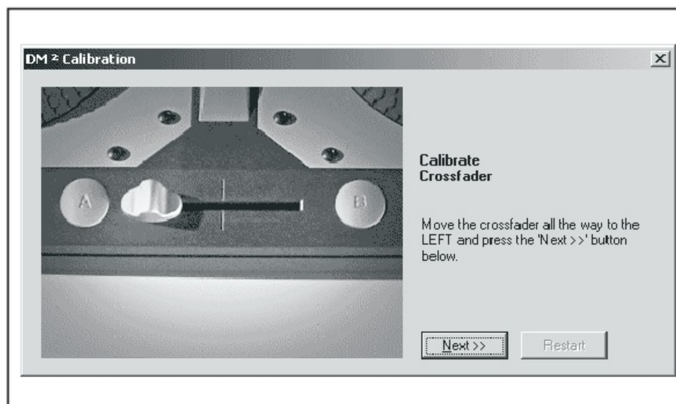
Vervolgens wordt gevraagd de crossfader en de WARP-joystick controller te kalibreren, zodat u zeker weet dat ze correct zullen reageren op uw commando’s. In figuur 7 is voorgesteld wat u moet doen om de crossfader te kalibreren, u moet deze schuifpotentiometer op uw Mix-

man DM2 eerste in de uiterste linker stand zetten, nadien in de uiterste rechter stand en tot slot in de middenstand.

Figuur 6
Met de installatie van de USB-driver "DM2 USB Controller Driver" wordt de installatie van de software afgesloten

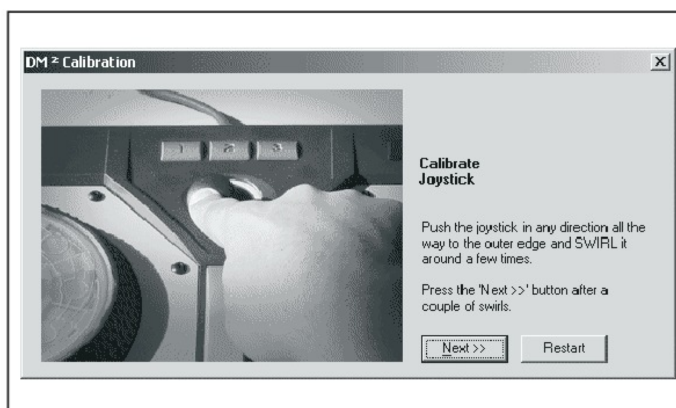


Figuur 7
Het kalibreren van uw crossfader



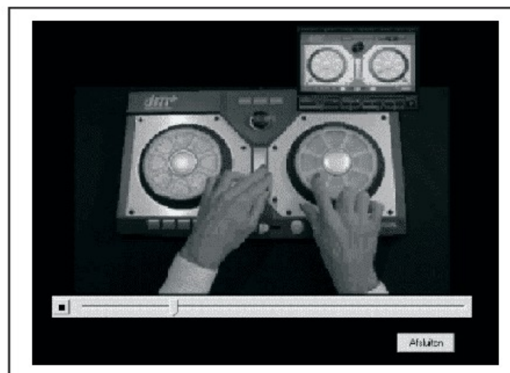
Vervolgens moet u, aan de hand van het venster van figuur 8, de WARP-joystick kalibreren. U doet dit door de stuurknuppel een drietal keer helemaal rond de eigen as te verdraaien. Na aanklikken van de knop "Next" meldt de software "Calibration Complete" en kunt u via de knop "Run" de software opstarten.

Figuur 8
Het kalibreren van uw WARP-joystick



Instructie video

Desgewenst kunt u eerst nog een instructie video bekijken, zie figuur 9, met een demonstratie van de belangrijkste punten voor het gebruik van uw Mixman DM2 en de Remix software. U kunt de video afsluiten en het DM2-programma op elk ogenblik starten door op de knop “Start DM2 Now” te klikken. Klik op “Yes” nadat de video volledig is afgespeeld om het programma te starten.

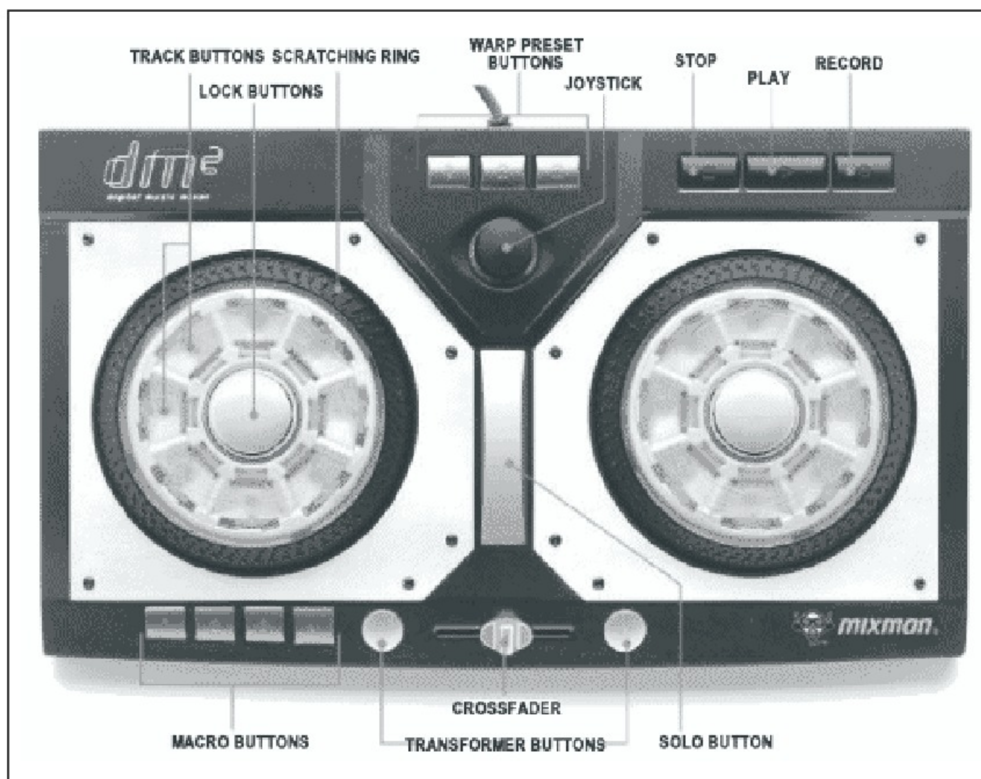


Figuur 9
In deze instructie video maakt u kennis met het werken met uw Mixman DM2

Leer werken met uw Mixman DM2

Bedieningsknoppen

In figuur 10 hebben wij alle bedieningsknoppen van uw Mixman DM2 van hun naam voorzien.



Figuur 10
Alle bedienings-knoppen op de Mixman DM2

De ronde decks

De Mixman DM2 bevat twee ronde draaitafels (Decks) met acht spoorknoppen (Track Buttons) op elke draaitafel. Het nummer dat u hebt geselecteerd wordt automatisch geladen in de zestien geluidssporen. Ieder nummer bestaat dus uit zestien sporen, die ieder een beat, een effect, een instrument, een stem, etc. bevatten. Al deze bestanden zijn gesynchroniseerd, dat wil zeggen dat zij in dezelfde ritme worden afgespeeld. Op het scherm verschijnt een blauwe markering die zich verplaatst over de spoorknoppen naarmate elk spoor wordt geladen. Afhankelijk van uw computersysteem kan dit meerdere seconden in beslag nemen. Wacht tot alle sporen zijn geladen voordat u begint met spelen.

De Track Buttons

Met de zestien Track Buttons kunt u selecteren welke van de zestien muzieksporen u in uw mix wilt opnemen. Houd de Track Button op het Deck ingedrukt om één geluidsspoor af te spelen. Er verschijnt een gele markering op de geselecteerde spoorknop op het scherm. De geluidsweergave wordt gestopt wanneer u de knop loslaat.

Sporen vergrendelen en ontgrendelen

Om een spoor te vergrendelen zodat het blijft afspelen zonder dat u de Track Button moet ingedrukt houden, houdt u tegelijkertijd de betreffende Track Button en een van de middelste vergrendelingsknoppen (Lock Button) ingedrukt. U kunt één spoor afzonderlijk of alle zestien sporen tegelijk vergrendelen. Een vergrendeld spoor wordt voorgesteld met een groene markering op het scherm. Als u het spoor weer wilt ontgrendelen, drukt u tegelijkertijd op de gewenste Track Button en op de vergrendelingsknop.

Sporen solo afspelen

We spreken van een solo wanneer u één spoor afspeelt terwijl alle andere sporen worden gedempt. Om een spoor in solo te plaatsen, drukt u op de Track Button die u in solo wilt plaatsen en houdt u vervolgens de soloknop (Solo Button), die zich tussen de twee draaitafels bevindt, ingedrukt. Laat de soloknop los om de soloweergave te stoppen en de andere vergrendelde sporen verder af te spelen.

Scratchen

Bij het traditionele scratchen beweegt een DJ een vinyl plaat zeer snel in een ritmische beweging heen en weer op de draaitafel. Het geluid dat wordt weergegeven is een combinatie van het geluid van de plaat en het bewegingspatroon van de DJ.
Met de Mixman DM2 kunt u nu zelf heel gemakkelijk scratchgeluiden maken. De controller beschikt over twee scratchringen (Scratching Ring), één aan de buitenste rand van elke draaitafel. Draai de scratchring heen en weer om een effect te creëren. De snelheid van uw rotatie zal het scratchgeluid beïnvloeden.

WARP

Warp betekent “vervormen”. Met WARP kunt u dus effecten inschakelen waarmee u het geluid van de afgespeelde muziek kunt vervormen. De Mixman DM2 beschikt over een ingebouwde FX-box waarmee u muziek kunt vervormen in real time, dit wil zeggen terwijl nummers worden afgespeeld. Deze werkwijze is bekend als real time FX. Om de WARP te besturen hoeft u alleen maar de joystick te bewegen terwijl de muziek

wordt afgespeeld. Afhankelijk van de gebruikte voorinstelling zullen de bewegingen met de joystick een verschillend effect hebben op de muziek. U kunt drie voorinstellingen gebruiken door een van de drie knoppen in te drukken (Warp Preset Buttons). Deze knoppen kunt u laden met drie van de 27 beschikbare WARP-effecten (zie later).

Macro's Macro's zijn combinaties van tracks die u met een druk op een knop activeert. Om een macro te maken, selecteert u een combinatie van sporen en houdt u een van de vier macro knoppen (Macro Buttons) minstens twee seconden ingedrukt. De geselecteerde tracks worden nu onder de macroknop opgenomen. Druk op een van de vier macroknoppen om te schakelen tussen uw macro instellingen.

Crossfader De crossfader is een van de universele kenmerken van elke DJ-mixer. De crossfader regelt het volume van de draaitafels. Als de crossfader uiterst links wordt geschoven, hoort u alleen de draaitafel aan de linkerkant. Als u de crossfader vervolgens naar het midden toe verplaatst, hoort u wat meer geluid van de draaitafel aan de rechterkant. Plaatst u de crossfader in het midden, dan geven beide draaitafels hun maximale volume weer. Naarmate de crossfader meer naar rechts wordt verplaatst, wordt het volume van de linker draaitafel zachter. Als de crossfader uiterst rechts staat, hoort u alleen de draaitafel aan de rechterkant.

Transformator Met de knoppen A en B (Transformator Buttons) kunt u de crossfader negeren en snel aan beide zijden het maximale volume instellen. Een van de meer populaire DJ-technieken wordt transformeren genoemd. Deze techniek maakt doorgaans gebruik van twee platen, waarvan de ene plaat de beat bevat en de andere een aanhoudende stem. Terwijl beide platen worden afgespeeld, wordt de crossfader ingesteld zodat alleen de beat kan worden gehoord. De DJ tikt vervolgens ritmisch op de transformatorknop die zich het dichtst bij de draaitafel met de stem bevindt. Hierdoor wordt het geluid van de stem volgens het ritme van het tikken hoorbaar. Om de twee transformatorknoppen te gebruiken gaat u als volgt te werk:

- vergrendel de geluiden op beide draaitafels tijdens het afspelen;
- verplaats de crossfader helemaal naar links of rechts;
- tik vervolgens op de transformatorknop (A of B) tegenover de crossfader.

Stop, Play, Record Alles wat u doet tijdens het maken van een mix kunt u opnemen en opslaan als een mix-bestand. U gaat als volgt te werk:

- klik op de knop Record om een opname te maken (er mogen geen sporen worden afgespeeld wanneer u de opnameknop selecteert);
- voer een mix uit door sporen af te spelen en deze te bewerken met een van de talrijke functies die hierboven zijn beschreven;
- klik op de knop Stop als u klaar bent met uw opname;
- uw mix wordt nu in het geheugen opgeslagen als mix-bestand;
- druk op de knop Play om uw opname weer af te spelen.

Een voorbeeld muziekmix selecteren

Song Selection

Na het starten van de Remix software en het eventueel bekijken van de video komt u in het venster van figuur 11, de "Song Selection". U kunt in dit venster een van de in totaal dertig kant-en-klare mixen beluisteren en in uw Mixman DM2 laden. Het laden van zo'n kant-en-klare mix is een ideale basis om met het apparaat te leren spelen.
Onderaan in het venster kunt u kiezen uit zes muziekstijlen:

- House;
- Drum & Bass;
- Techno;
- Hip-Hop;
- Trance;
- Grab Bag.

Nadat u op een muziekstijl heeft geklikt, worden de pictogrammen van vijf verschillende nummers weergegeven. Plaats de muiscursor op een pictogram om een intro van elk nummer te beluisteren. Klik op een pictogram om het betreffende nummer te laden. U bent nu klaar om uw muziek te mixen.



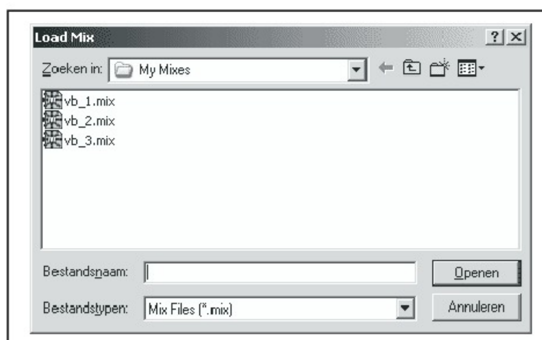
Figuur 11 Via dit "Song Selection" venster kunt u een van de dertig kant-en-klare mixen laden

Menu-optie Mixes

Boven in het venster Song Selection kunt u het menu "Mixes" openen met de volgende selecties:

- Create New Mix (Nieuwe mix maken):
  U start met zestien lege sporen in de Remixing Studio. Zolang u geen nieuw geluid hebt opgenomen of geen nieuw spoor hebt geladen, zal er geen muziek of geluid beschikbaar zijn.
- My Mixes (Mijn mixen):
  Biedt u toegang tot uw opgeslagen mixen, u kunt via het venster van figuur 12 een van uw eigen mixen weer openen.

- Mixman Singles:
  Biedt toegang tot alle Mixman-singles die op uw CD-ROM beschikbaar zijn. Elke Mixman-single is voorzien van een volledige set van zestien tracks (sporen) die klaar zijn voor gebruik op uw Mixman DM2.
- Get More Music (Meer muziek ophalen):
  Opent een Internetsite, waar u de mogelijkheid heeft extra mixen te downloaden, echter tegen betaling.



Figuur 12
Het laden van uw eigen mixen

De Remixing Studio

Aan de slag! Na het laden van een kant-en-klare mix ziet u het venster van figuur 13 op uw scherm verschijnen. Dit is de zogenaamde “Remixing Studio”. Het beeld lijkt sterk op de Mixman DM2 zélf. In heel wat gevallen kunt u zowel de muis als de knoppen op de Mixman DM2 gebruiken om functies te selecteren. De menu-opties boven en onder de afbeelding van de Mixman DM2 zijn echter alleen toegankelijk met de muis.



Figuur 13
Het venster van de “Remixing Studio” is identiek aan de frontplaat van de Mixman DM2

U kunt nu starten met uw eigen remix. Druk op een van de Macro Buttons, het onder deze knop opgenomen spoor wordt nu afgespeeld. Op de beschreven manier kunt u extra sporen inschakelen, sporen uitschakelen, één enkel spoor weergegeven, crossfaden van het linker naar het rechter deck en met de joystick WARP-effecten op het geluid loslaten. U kunt uw experimenten opnemen door op de Record knop te drukken. Na een druk op Stop kunt u met Play uw remix weer kritisch beluisteren.

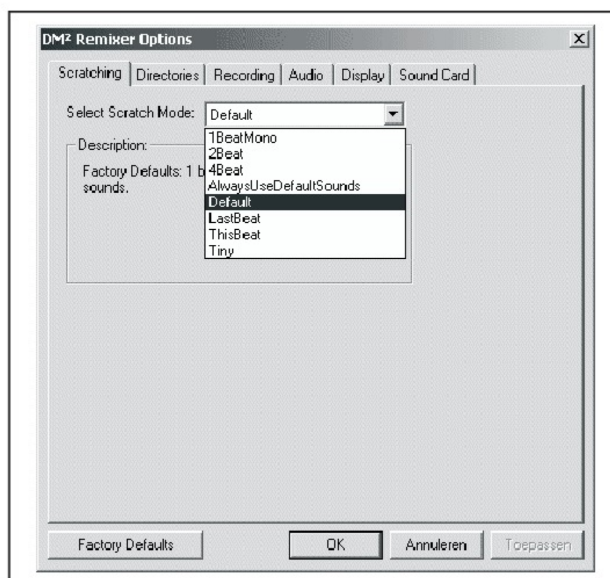
Het programmeren van de Mixman DM2

De "Remixing Studio" kunt u gebruiken voor het programmeren van uw Mixman DM2. U kunt de scratchingeffecten, de WARP-effecten, het tempo, het volume, de pitch en de panning programmeren. Bovendien kunt u de meer dan 600 tracks die op de CD-ROM staan onder de zestien Track Buttons plaatsen.

Scratch instellingen

Met de Mixman DM2 kunt u het scratchen op verschillende manieren uitvoeren. Selecteer het menu Options (Opties) bovenaan in het venster van de "Remixing Studio" en kies een van de acht modusinstellingen voor het scratchen, zie figuur 14.

Figuur 14
In dit venster kunt u een van de acht beschikbare scratching modes selecteren



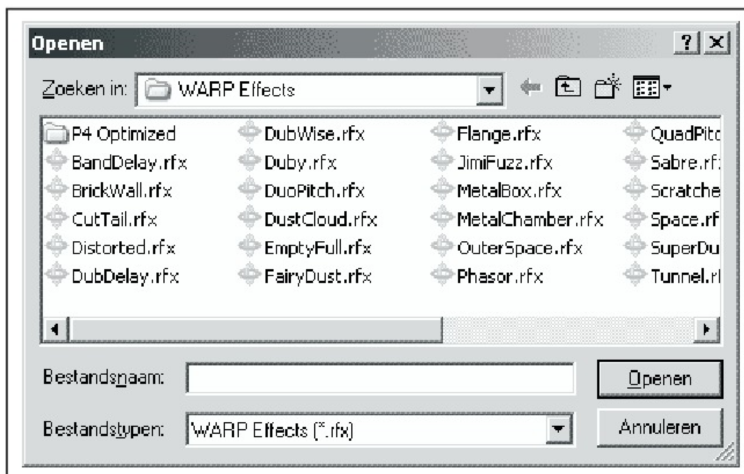
- Default (Standaard):
  Het laatst afgespeelde spoor gebruiken als het scratchgeluid. Het scratchgeluid is in stereo en duurt één beat. Dit is de standaardinstelling.
- 1BeatMono:
  Het laatst afgespeelde spoor gebruiken als het scratchgeluid. Het scratchgeluid is in mono en duurt één beat.
- 2Beat:
  Het laatst afgespeelde spoor gebruiken als het scratchgeluid. Het scratchgeluid is in stereo en duurt twee beats.
- 4Beat:
  Het laatst afgespeelde spoor gebruiken als het scratchgeluid. Het scratchgeluid is in stereo en duurt vier beats.

- AlwaysUseDefaultSounds (Altijd standaardgeluiden gebruiken):
  Altijd de standaard scratch.wav-bestanden gebruiken voor de scratcheffecten. Een scratch.wav-bestand kan worden aangepast, maar dit is niet aanbevolen voor beginnende gebruikers.
- LastBeat (Laatste beat):
  De audio die op elke draaitafel wordt afgespeeld als scratchgeluid gebruiken (alle op dat moment vergrendelde sporen). Het scratchgeluid zal de audio zijn die u net hebt gehoord (één beat geleden).
- ThisBeat (Deze beat):
  De audio die op elke draaitafel wordt afgespeeld als scratchgeluid gebruiken (alle op dat moment vergrendelde sporen). Het scratchgeluid zal de audio zijn die u vier beats geleden hebt gehoord (dit zal waarschijnlijk klinken als de audio die op het punt staat te worden afgespeeld wanneer u het scratchen start).
- Tiny (Klein):
  Het laatst afgespeelde spoor gebruiken als het scratchgeluid (alle op dat moment vergrendelde sporen). Het geluid zal in mono zijn en slechts een halve beat duren. Gebruik deze instelling voor computers met weinig geheugen.

WARP-instellingen

De “Remix Studio” software beschikt over 27 WARP-effecten, u kunt drie van deze effecten opnemen onder de drie Warp Preset Buttons. Ga als volgt te werk:

- Druk op de knop Stop;
- Dubbelklik op een WARP-knop op het scherm;
- Selecteer een voorinstelling in het dialoogvenster van figuur 15;
- Dit WARP-effect wordt onder de geselecteerde Warp Preset Button opgenomen.



Figuur 15
Het selecteren van een WARP-effect dat u onder een van de drie Warp Preset Buttons kunt opnemen

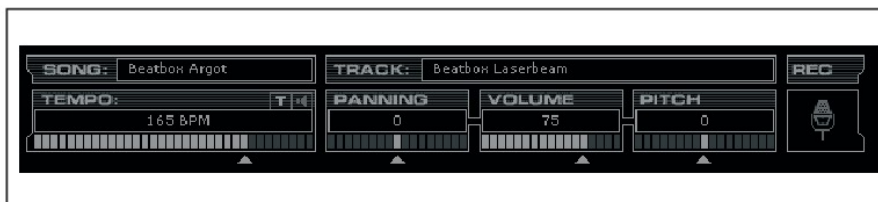
Macro’s maken

Klik met de linker muisknop op de Track Buttons die u onder een van de vier Macro Buttons wilt opnemen. Klik minimaal twee seconden op de Macro Button. De geselecteerde sporen zijn nu onder de geselecteerde Macro Button opgenomen. U kunt deze sporen afspelen door even op de macro-toets van uw Mixman DM2 te drukken.

Geluidsopties

Onder de afbeelding van de Mixman DM2 op uw scherm vindt u meerdere opties die u kunt gebruiken om uw mixen verder aan te passen, zie figuur 16:

- Tempo:
  Beïnvloedt de volledige mix. Als u het tempo aanpast, versnelt of vertraagt het tempo van de mix.
- Panning:
  Beïnvloedt een afzonderlijk spoor. Bij het aanpassen van het pannen verplaatst de geluidsuitvoer zich ruimtelijk tussen de linker en rechter luidsprekers.
- Volume:
  Beïnvloedt een afzonderlijk spoor. Als u het volume regelt, wordt het audiospoor luider of zachter weergegeven.
- Pitch:
  Beïnvloedt een afzonderlijk spoor. Als u de toonhoogte regelt, wordt de toonhoogte van een geluid met halve stappen verhoogd of verlaagd.



Figuur 16
Het programmeren van de eigenschappen van uw Mixman DM2

Nieuwe tracks laden

U kunt uw mixen aanpassen door nieuwe geluiden te koppelen aan een of meerdere van de zestien Track Buttons. U gaat als volgt te werk:

- Dubbelklik op een van de zestien spoorindicators op het scherm.
- Dubbelklik op een trk- of wav-bestand in het dialoogvenster van figuur 17 om een voorbeeld van de audio weer te geven of klik op de knop “Preview”.
- Klik op de knop “Load Track” om het spoor te laden in de geselecteerde Track Button.

Figuur 17
Via dit venster kunt u een van de 600 track-bestanden beluisteren en opnemen onder een van de zestien Track Buttons

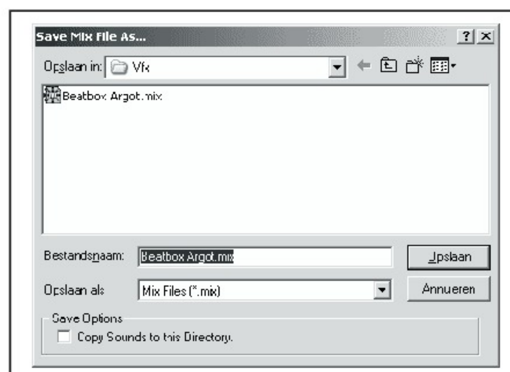


Uw mix opslaan

Het geïntegreerde systeem van de Mixman DM2 biedt u een onmiskenbaar voordeel dankzij zijn capaciteit om alle informatie over een mix in één bestand, een mix-bestand genoemd, op te slaan. Deze bestanden slaan de naam en de locatie op van alle geladen geluiden, elke toonhoogte, de instellingen voor het pannen, volume- en tempogegevens en elke opgenomen mix.

- Klik op de knop “Save Mix” (Mix opslaan) bovenaan in het venster van de Remixing Studio.
- Typ een naam in het venster van figuur 18 en klik op de knop “Save” (Opslaan).
- Als u een van uw aangepaste mixen wijzigt en een exemplaar van uw originele mix wilt bewaren, kunt u deze mix opslaan onder een andere naam voordat u wijzigingen aanbrengt. Uw mix wordt opgeslagen in de map “My Mixes”.

Figuur 18
Het opslaan van uw eigen mixen



Een mix openen

Klik op de knop “Open Mix” (Mix openen), u beschikt over drie opties:

- Mixman Singles:
  In deze map vindt u de originele mixen van het venster “Select Song”. Hier zijn ze echter gesorteerd op artiest in plaats van op muziekstijl. Ook de extra Mixman-singles die u van de Mixman-website hebt gedownload, zijn in deze map terug te vinden.
- My Mixes:
  Deze map bevat de aangepaste mixen die u hebt opgenomen en opgeslagen.
- Standard Set:
  Deze map bevat gedeeltelijk dezelfde inhoud als de map Mixman Singles, maar hier vindt u ook meerdere bonusmixen in verschillende muziekstijlen waar u veel plezier aan zult beleven.

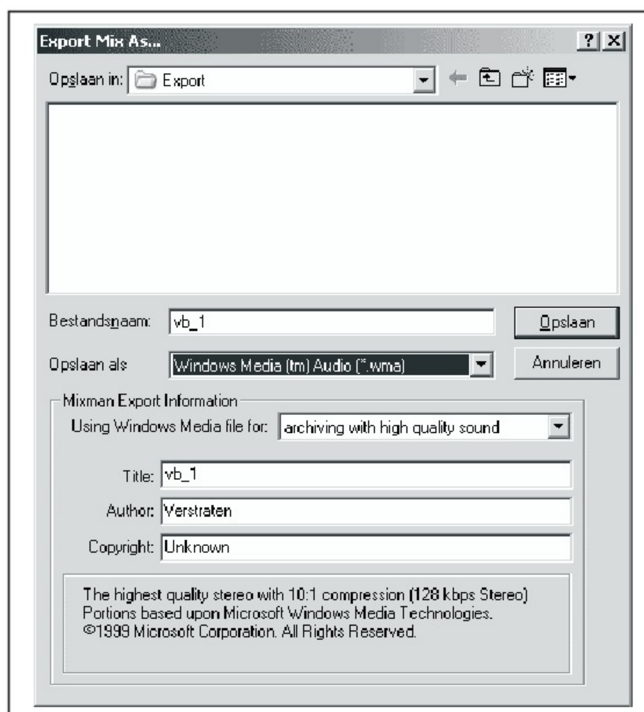
Een mix exporteren

U kunt uw remixen opslaan als een mixbestand. Dit is de meest flexibele optie als u uw muziek alleen in de DM2-omgeving wilt gebruiken. Als u de muziek die u met de Mixman DM2 hebt gemaakt echter wilt gebruiken voor andere doeleinden, zoals voor het maken van een eigen Audio-CD of muziek voor het web, moet u de muziek naar een ander formaat exporteren. De Mixman DM2 biedt u de mogelijkheid uw remixen te exporteren naar wav, wma en rm.

- Exporteren naar wav:
  Wav is de industriestandaard voor audiobestanden op een PC. Als u Audio-CD's wilt maken of de muziek die met de DM2 is gemaakt in een ander programma wilt importeren, moet u het bestand eerst exporteren als wav-bestand. Hiervoor hebt u een opgeslagen mix met gegevens van de opname nodig. Een mix-bestand zonder deze gegevens is niets meer dan een lijst van geluiden, zodat er niets te exporteren is. Zorg ervoor dat u een opname hebt opgeslagen voordat u een mix-bestand exporteert naar het wav-formaat. De wav-bestanden die door de Mixman DM2 worden geëxporteerd zijn van CD-kwaliteit (44,1 kHz, 16 bit, stereo).
  Controleer voordat u het exporteren start, of er voldoende ruimte is op uw harde schijf, want wav-bestanden kunnen voor elke minuut muziek tot 10 MB in beslag nemen.
- Exporteren naar wma:
  Dit door Microsoft ontwikkeld formaat maakt gebruik van zeer geavanceerde compressie-technieken, waardoor de bestanden tamelijk klein zijn. U hebt verschillende keuzemogelijkheden voor de kwaliteit van het bestand dat u wilt exporteren. Kies de kwaliteit die het best voldoet aan uw behoeften.
  De keuzemogelijkheden zijn:
  - Geluid van goede kwaliteit (128 kbps, stereo);
  - Stereo-audio voor het internet (80 kbps, stereo);
  - Stereo-audio voor het internet (48 kbps, stereo);
  - Mono-audio voor het internet (22 kbps, mono).
- Exporteren naar rm:
  RealAudio is een van de populairste formaten die tegenwoordig worden gebruikt voor het overdragen van muziek via het internet. Tijdens het exporteren hebt u de keuze uit verschillende compressieniveaus. U hebt de RealAudio-speler nodig om de RealAudio-bestanden (.rm), die u met de DM2 hebt gemaakt, te beluisteren. U kunt deze speler gratis downloaden van www.real.com. U moet uw mix naar deze indeling exporteren om uw mix te uploaden naar Mixman Radio. U hebt verschillende keuzemogelijkheden voor de kwaliteit van het RealAudio-bestand dat u wilt exporteren. De keuze is afhankelijk van de snelheid van uw modem. Kies de modemsnelheid die geschikt is voor uw computer. De keuzemogelijkheden zijn:
  - 28 kbps (5,0 kHz / 20,0 kbps stereo);
  - 56 kbps (8,0 kHz / 32,5 kbps stereo);
  - Single ISDN (11,0 kHz / 44,0 kbps stereo);
  - Dual ISDN (16,0 kHz / 64,7 kbps stereo);
  - DSL/Cable Modem (22,0 kHz / 96,7 kbps stereo).

En nu exporteren!

Om uw remix te exporteren klikt op de knop “Export Mix” bovenaan in het venster. De laatst opgeslagen mix verschijnt in het vak File Name (Bestandsnaam). Gebruik de navigatie van Windows om het gewenste bestand te zoeken indien het weergegeven bestand niet het bestand is dat u wilt exporteren. Selecteer het gewenste exportformaat in het vervolgkeuzemenu, zie figuur 19. Klik op de knop Save (Opslaan).



Figuur 19
Via dit venster kunt u uw remix exporteren als wav-, wma- of rm-bestand

Geavanceerde opties

Inleiding

U beschikt over een aantal geavanceerde opties waarmee u de manier waarop de Remix software werkt kunt instellen. Deze opties zitten in het menu “Options”, met de opties:

- Scratching;
- Directories;
- Recording;
- Audio;
- Display;
- Sound Card.

Het tabblad Scratching

Deze optie is reeds besproken aan de hand van figuur 14. De standaardinstellingen van de scratchfunctie van de Mixman DM2 worden op de volgende twee manieren gebruikt.

Als u geen enkel geluid hebt geladen of geactiveerd, wordt een “Standaard scratch”-geluid gebruikt. Zodra u afspeelt en opneemt in de “Remixing Studio”, werkt het standaard scratchen op de volgende manier. Het geluid dat wordt gescratcht, is het laatste geluid dat u op de draaitafel hebt geactiveerd. Daarnaast scratcht u een specifieke sample of een “segment” van een track. Elk Mixman TRK-bestand is samengesteld uit 1 tot 128 samples en de laatst gebruikte sample is de sample die wordt gescratcht. U zult merken dat het scratchen van hetzelfde TRK-bestand verschillende resultaten kan opleveren. Sommige geluiden zijn beter geschikt om te scratchen en bieden meer bevredigende

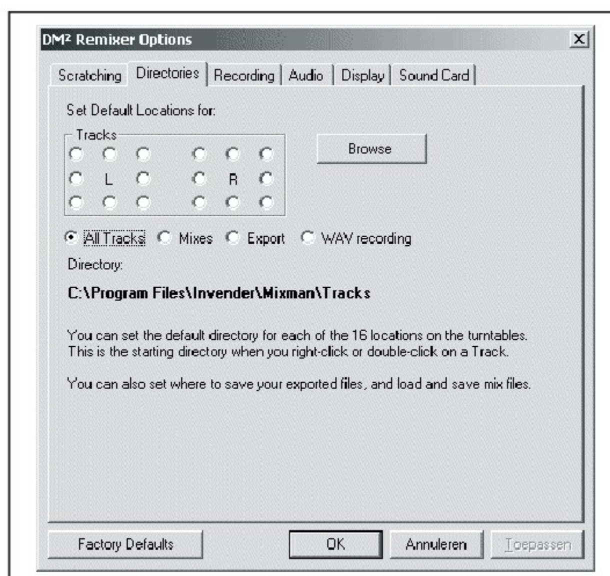
resultaten. Door oefenen en experimenteren kunt u zelf ontdekken hoe u de beste scratcheffecten kunt maken. De scratchinstellingen die verwijzen naar buffers van 1, 2 of 4 beats nemen het aangegeven aantal audiobeats op. “This Beat” (Deze beat) probeert te scratchen vanaf de eerste slag in een maat, “Last Beat” speelt één beat audio vanaf de eerste slag in de maat van de meest recente beat. Sommige instellingen, zoals de standaardinstelling, scratchen één geluid per keer. Andere instellingen scratchen alle sporen die op dat ogenblik worden afgespeeld. Experimenteer met de verschillende instellingen om uw voorkeursinstellingen te vinden.

Het tabblad Directories

Met de keuzerondjes in het venster van figuur 20 kunt u selecteren welke mappen standaard moeten worden gebruikt voor de volgende zaken:

- Dubbel klikken op een spoorindicator om individuele geluiden te laden.
- De map die moet worden gebruikt wanneer u op “open mix” klikt.
- De map die moet worden gebruikt om geëxporteerde bestanden op te slaan.
- De mappen die moeten worden gebruikt om wav-bestanden, die in de Recording Studio zijn gemaakt, op te slaan.

U kunt één map voor alle sporen selecteren of een specifieke map selecteren voor alle zestien sporen (Set Default Locations for Tracks). Dit kan bijzonder nuttig zijn als u eigen geluiden hebt opgenomen die u aan specifieke tracks wilt koppelen.



Figuur 20
In het tabblad Directories kunt u in detail instellen waar u alle gegeven wilt opslaan

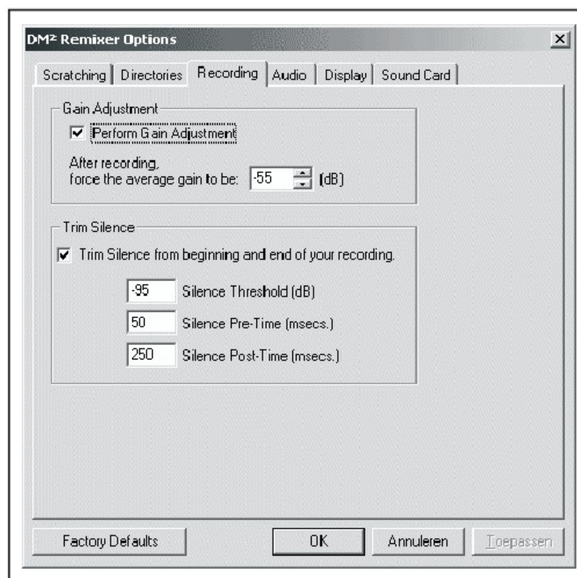
Het tabblad Recording

In het tabblad Recording, voorgesteld in figuur 21, kunt u standaardinstellingen configureren voor de manier waarop de Mixman DM2 omgaat met de opname van aangepaste samples in de Recording Studio.

- Gain Adjustment (Aanpassing versterking):
  Deze parameter stelt de versterkingsgevoeligheid in voor alle opnames die u maakt.

- Trim Silence (Stilte knippen):
  Deze parameter stelt de gevoeligheid in van de ruisdrempel waarbij de Mixman software besluit tot het verwijderen van de audio uit het signaal, omdat de software veronderstelt dat het niveau geen nuttig signaal voorstelt, maar alleen ruis.

Figuur 21
De instellingen in het tabblad Recording

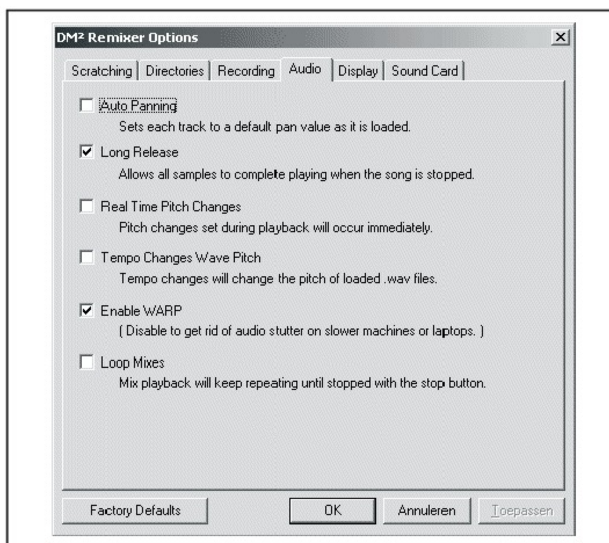


Het tabblad Audio Met de aanvinkvakjes in dit tabblad kunt u:

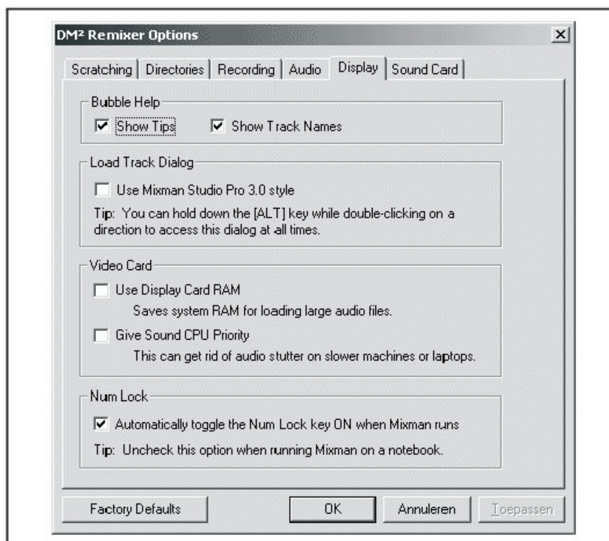
- Auto Panning:
  Als u dit keuzerondje aanklikt, berekent de software een bepaalde panwaarde voor de geluiden die u in de Remix software laadt. De berekende panwaarden zijn gebaseerd op de relatieve positie van het geluid op een draaitafel. Als het keuzerondje is uitgeschakeld, worden alle geluiden gepand in het midden van het stereo geluidsbeeld.
- Long Release:
  Als dit keuzerondje is ingeschakeld, worden alle geluiden die worden afgespeeld op het ogenblik dat een mix wordt gestopt, verder afgespeeld tot ze op natuurlijke wijze uitfaden. Als het keuzerondje is uitgeschakeld, worden alle geluiden onmiddellijk gestopt wanneer de mix wordt gestopt.
- Real-time Pitch Changes:
  De Mixman DM2 kan op twee manieren omgaan met wijzigingen in de toonhoogten. Standaard wordt de toonhoogte in real time gewijzigd. U kunt ook alle wijzigingen in de toonhoogte van elk willekeurig aantal sporen instellen en vervolgens op de tabtoets drukken om de wijzigingen van de toonhoogte uit te voeren. Deze techniek is beter bekend bij gebruikers die eerdere versies van de Mixman-software hebben gebruikt.
- Tempo Changes Wave Pitch:
  Als u deze optie selecteert, brengt een wijziging in het tempo ook een wijziging in de toonhoogte van de geladen wav-bestanden met zich mee.

- Enable WARP:
  De WARP-functie is een van de functies die de processor van uw PC optimaal belast. Vóór het huidige tijdperk van snelle en krachtige computers werd deze optie geïntegreerd voor gebruikers die over tragere computersystemen beschikten. Door WARP uit te schakelen biedt de DM2 software een vlottere prestatie op een trager systeem. Als u over een snelle, recente computer beschikt, hoeft u deze optie niet uit te schakelen.
- Loop Mixes:
  Dit is een eenvoudige functie waarmee u elke mix continu opnieuw kunt afspelen.

Figuur 22
De instellingen in het tabblad Audio



Figuur 23
Het tabblad Display



Het tabblad Display

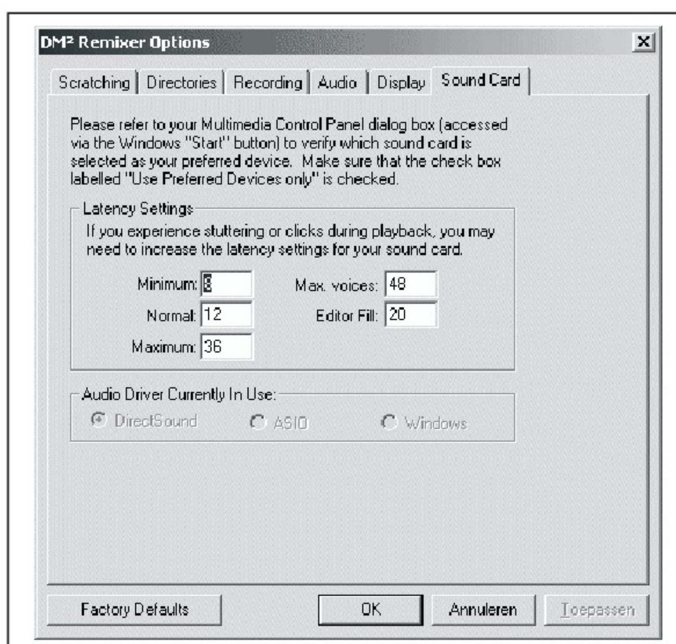
In dit in figuur 23 voorgestelde tabblad kunt u de weergave uitschakelen van de helptekst ballonnetjes of de spoornaam die verschijnt wanneer u de muiscursor over een spoor of een object in een van de studio's

beweegt. De andere instellingen op dit tabblad zijn alleen nuttig om de prestaties op oudere en tragere computers te verbeteren. Wijzig deze instellingen niet zonder richtlijnen van de technische ondersteuning.

Het tabblad Sound Card Met de opties in dit tabblad, zie figuur 24, kunt u wijzigingen aanbrengen aan de algemene prestaties van uw systeem. Wijzig deze instellingen niet, tenzij u opnameproblemen ondervindt met uw Mixman DM2. Is dat het geval, dan kunt u de standaard instellingen wijzigen in:

- Minimum: 4
- Normal: 12
- Maximum: 36
- Max. voices: 36
- Editor Fill: 50

Figuur 24
De instellingen in het tabblad Sound Card beïnvloeden de prestaties van uw PC



De Recording Studio

Inleiding U kunt uw remix een persoonlijk tintje geven door aangepaste vocale of instrumentale geluiden op te nemen. Geluidsopnamen die met de Mixman DM2 zijn gemaakt, worden opgeslagen als 44,1 kHz mono wav-bestanden. Zodra de wav-bestanden zijn opgenomen, kunt u ze bewerken met een wav-editor. Denk eraan dat grote opnamen veel ruimte in beslag nemen.

U opent de Recording Studio door in het venster van figuur 13 op het microfoonsymbooltje te dubbelklikken. Via het venster van figuur 25, de Recording Studio, kunt u eigen opnames onder de zestien Track Buttons opnemen.

Figuur 25
Het venster van de Recording Studio



Belangrijke opmerking

Om van deze mogelijkheden gebruik te kunnen maken, moet u een microfoon of een ander audio invoerapparaat op de geluidskaart van uw PC aansluiten.

Werkwijze

- Klik op een spoor waarop u de opgenomen audio wilt plaatsen, de Track Button licht op.
- Klik op de knop “Record” in het venster Recording Studio om de opname te starten.
- Klik op de knop “Stop” als u klaar bent.
- Klik op de knop “Play” om het opgenomen wav-bestand te beluisteren.
- Om de opname op te slaan, geeft u de naam van het nieuwe wav-bestand op in het vak “Name New Track” (Naam nieuw spoor).
- Klik rechts onder op de knop “Remix” om terug te keren naar het venster van de Remixing Studio.

Mixman Radio

Internet radio

Mixman Radio is een op het internet gebaseerde radio waarop muziek wordt verzameld die door gebruikers van Mixman-software over de hele wereld wordt ge-upload.
Als u uw muziek wilt uploaden naar Mixman Radio, moet u eerst een mix maken met uw Mixman DM2. Om een compositie te maken, klikt u op de knop “Record” in de Remixing Studio en maakt u uw mix. Exporteer uw mix als 20 kbps RealAudio bestand en bewaar het bestand op uw harde schijf.

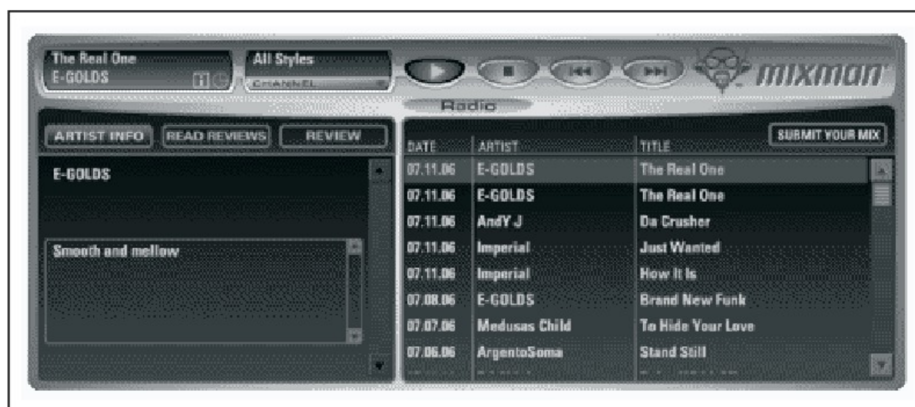
Aanmelden bij Mixman Radio

Maak een verbinding met de website van Mixman Radio via http://radio.mixman.com.

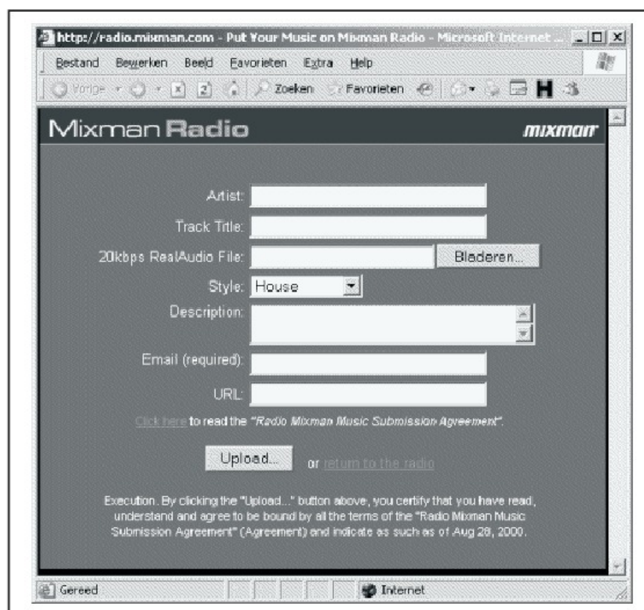
De Mixman Radio website zal eerst proberen vast te stellen of uw PC over de meest recente versies van Macromedia FlashPlayer en RealNetwork RealPlayer beschikt. Volg de koppelingen naar de respectievelijke websites om de benodigde software te downloaden als u dit wordt gevraagd. Zodra deze software is geïnstalleerd, wordt u naar de hoofdpagina van Mixman Radio geloodst.

Maak kennis met mixen van andere gebruikers

U kunt mixen die door andere gebruikers zijn gemaakt, beluisteren door te klikken op een nummer in de lijst aan de rechter zijde van de pagina, zie figuur 26. U kunt ook een waarderingscijfer toekennen aan de mixen, opmerkingen toevoegen en andere opmerkingen en waarderingen bekijken.



Figuur 26
Het venster van de Mixman radio website



Figuur 27
Door het invullen van dit venster kunt u uw mix uploaden naar de Mixman Radio

Uw eigen mix uploaden

Klik op de knop “Submit Your Mix” (Uw mix verzenden). Er wordt een nieuw browservenster geopend, zie figuur 27. Geef uw naam (of alias) en de naam van uw mix op. Klik op de knop “Browse” (Bladeren) om de juiste mix (20 kbps RealAudio formaat!) op uw vaste schijf te selecte-

ren. Selecteer de stijl van uw mix in het vervolgkeuzemenu. Voer vervolgens een beschrijving van de mix in en geef uw e-mail adres op (verplicht). Deze informatie zal on line worden weergegeven. Indien gewenst, kunt u ook de URL van uw eigen website opgeven. Klik op "Upload" om door te gaan. Als u uw browservenster vernieuwt nadat het uploaden is voltooid, ziet u uw mix in de lijst staan!

Opmerking Wij raden aan een schuilnaam in plaats van uw eigen naam te gebruiken wanneer u uw mix naar Mixman Radio verzendt.

De Mixman DM2 Digital Music Mixer is ontwikkeld door

Digital Blue, Prime Entertainment. Inc.
4885 Olde Towne Parkway, Suite 101
Marietta, GA 30068
USA
Tel: 1-(888) 800-0502
Internet: www.playdigitalblue.com

De Mixman DM2 Digital Music Mixer wordt verkocht door

Vego VOF
Postbus 32.014, 6370 JA Landgraaf (NL)
Tel: 045-533.22.00
Fax: 045-533.22.02
E-mail: vego_vof@compuserve.com
Internet: www.vego.nl/digitalblue

Overige Vego producten

SAFEGUARD draadloos inbraakalarm
(www.vego.nl/marmitek)
Digitale audio-apparatuur voor uw laptop van M-Audio
(www.vego.nl/m-audio)
PowerSafer producten voor energiebesparing
(www.vego.nl/powersafer)
Elektronica meetapparatuur van Lascar Electronics
(www.vego.nl/lascar)
Elektronica software van Abacom
(www.vego.nl/abacom)
Elektronica meetinstrumenten van Peak Atlas Electronics
(www.vego.nl/atlas)
Elektronica meetinstrumenten van USB-Instruments
(www.vego.nl/usb)
Xitel audio links tussen PC en HiFi-versterker via USB
(www.vego.nl/xitel)
Huis- en kantoorautomatisering van KlikAanKlikUit
(www.vego.nl/klikaanklikuit)
Versterker modules van Amplimo
(www.vego.nl/amplimo)
Elektronica modules van Kemo Electronic
(www.vego.nl/kemo)
Kattenschrikdraad apparatuur van Koltec
(www.vego.nl/kattenschrikdraad)
USB-uitbreidingen van Vivanco
(www.vego.nl/vivanco)
Boeken voor de elektronicus
(www.vego.nl/boeken)



Vego VOF
Postbus 32.014, 6370 JA Landgraaf (NL)
Tel: 045-533.22.00 E-mail: vego_vof@compuserve.com
Internet: www.vego.nl/digitalblue